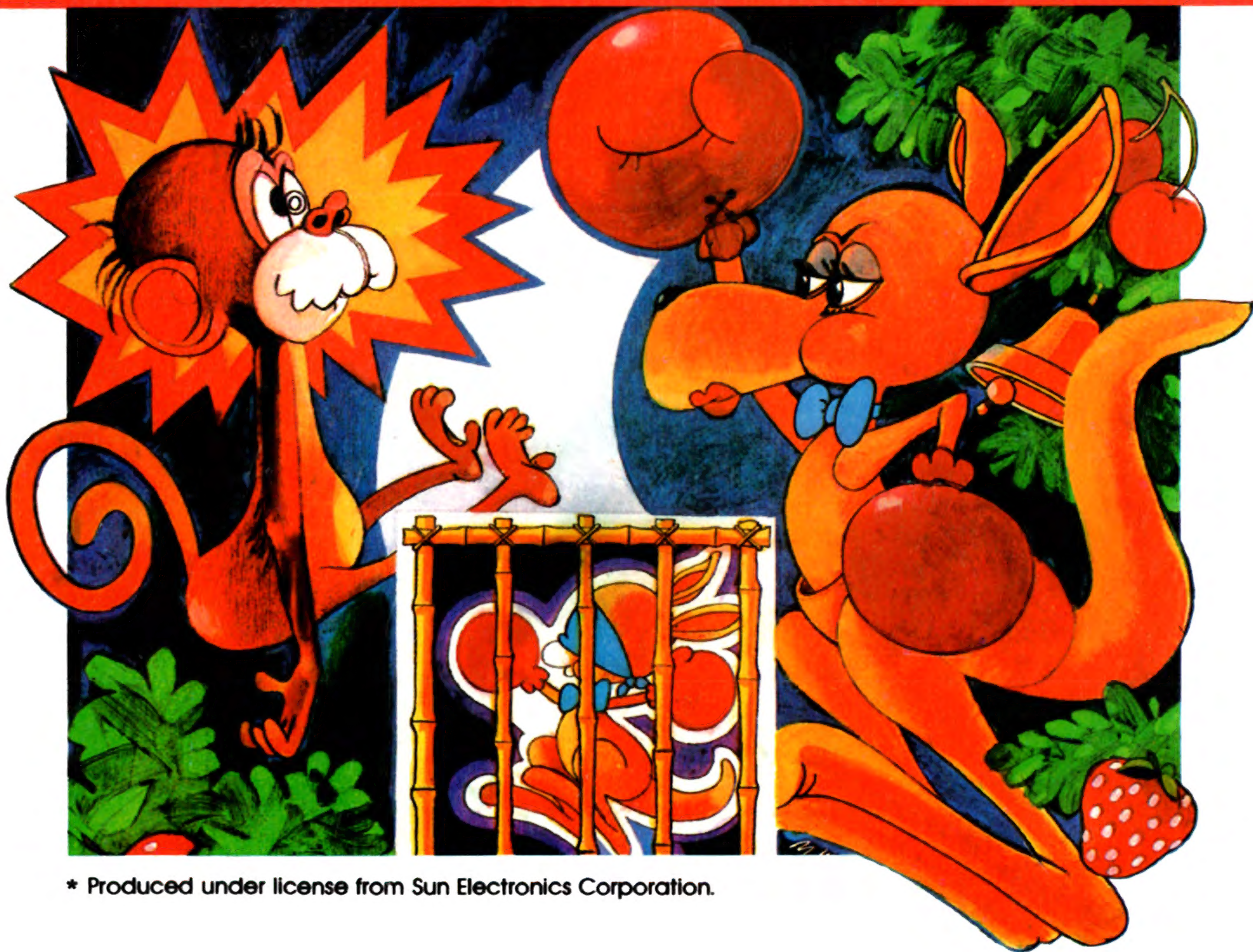


ATARI[®] 2600[™]

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO
ESPAÑOL

ONE TO TWO PLAYERS
UN A DEUX JOUEURS
EIN BIS ZWEI SPIELER
DA UNO A DUE GIOCATORI
DE UNO A DOS JUGADORES

KANGAROO[™] *



* Produced under license from Sun Electronics Corporation.

KANGAROO™

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

* Produced under license from Sun Electronics Corporation.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo ATARI 2600MC.

* Fabriqué sous licence par Sun Electronics Corporation.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

* Hergestellt unter Lizenz von Sun Electronics Corporation.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

* Fabbricato sotto licenza da Sun Electronics Corporation.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

* Fabricado bajo licencia por Sun Electronics Corporation.



GAME PLAY

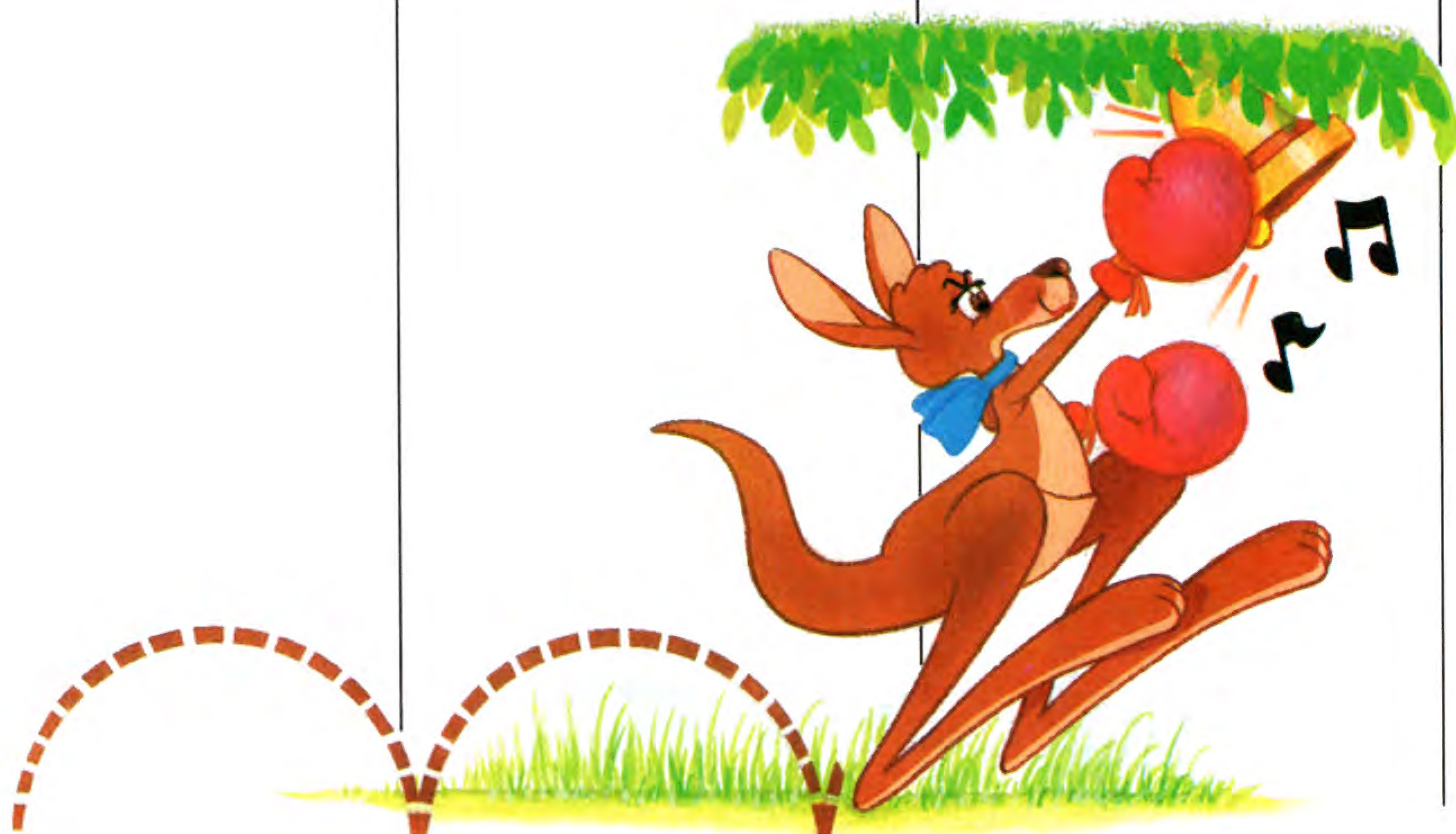
The object of KANGA-ROO is to help Mama Roo hop, leap and climb to her captive cub while warding off a band of mischievous monkeys that tries to knock her off the path. The faster you reach the baby kangaroo, the more points you score. You'll also score points on the way for picking fruit and for using Mama Roo's knock-out punch to hit monkeys and the apples they throw (see SCORING).

LE JEU

Le but du jeu KANGA-ROO consiste à aider Maman Rou à sautiller, à bondir et à grimper pour sauver son petit, capturé par une bande de singes malicieux qui essaient de la chasser du chemin. Vous marquez d'autant plus de points que vous arriverez plus vite au bébé kangourou et vous pourrez également en gagner en chemin en cueillant des fruits et en ayant recours au coup de poing énergique de Maman Rou pour matraquer les singes et taper les pommes qu'ils lui lancent (voir SCORE).

SPIEL

Das Ziel des KANGA-ROO Spieles ist es, Mama Roo dabei behilflich zu sein, zu ihrem gefangenen Jungen zu hüpfen, springen und klettern, und dabei einen Haufen schelmischer Affen abzuwehren. Je schneller Sie das Kängurubaby erreichen, umso mehr Punkte bekommen Sie. Sie bekommen auch unterwegs Punkte, wenn Sie Früchte pflücken, und wenn Sie die Affen k.o. schlagen, und die von ihnen geworfenen Äpfel blockieren (siehe PUNKTEZÄHLUNG).



IL GIOCO

Lo scopo di KANGAROO consiste nell'aiutare Mamma Cangura a raggiungere a saltelli e balzelloni il suo cucciolo prigioniero ed allo stesso tempo tenere a bada una banda di scimmie dispettose che cercano di buttarla fuori di strada. Più fai presto a soccorrere il piccolo canguro, più punti segni. Guadagnerai altri se raccogli frutta cammin facendo e se usi il cazzotto inesorabile di Mamma Cangura per colpire le scimmie e le mele che le tirano addosso (vedi PUNTEGGIO).

EL JUEGO

El objeto del juego KANGAROO consiste en ayudar a Mamá Canguro a avanzar a saltitos, brincar y trepar hasta llegar a su bebé canguro secuestrado por una banda de maliciosos monos que tratan de apartarla de su camino. Cuanto más rápidamente llegue usted al bebé canguro, tantos más puntos ganará. Usted también ganará puntos durante el camino recogiendo frutas usando los temibles puños de Mamá Canguro para noquear a los monos y bloquear las manzanas que le lanzan (vea PUNTUACION).



You begin the game with three lives. Each time you reach the baby kangaroo, the remaining rescue points at the bottom of the screen are added to your score (see **figure 1**), and you move on to a new game screen. If you make it through all three game screens, the sequence starts over at a higher level of difficulty.

USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cables are firmly plugged into the jacks at the back of your console. For one-player games, plug your controller into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.



Vous disposez de trois vies au départ. Chaque fois que vous atteignez le bébé kangourou, les points de sauvetage qui restent affichés en bas de l'écran s'ajoutent à votre score (voir **figure 1**), et vous passez à un nouvel affichage. Si vous réussissez votre mission sur les trois écrans de jeu, la séquence recommence à un niveau plus difficile.

EMPLOI DES COMMANDES

Employez les commandes à levier avec ce programme de jeux ATARI. Assurez-vous que les câbles sont bien branchés dans les prises situées à l'arrière de votre console. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise **LEFT CONTROLLER**. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Sie beginnen das Spiel mit drei Leben. Jedes Mal, wenn Sie das Kängurubaby erreichen, werden die übrigen Rettungspunkte unten am Bildschirm an Ihre Punktezahl hinzugefügt (siehe **Abb. 1**), und Sie schreiten zu einem neuen Spielbildschirm fort. Wenn es Ihnen gelingt, durch alle drei Spielbildschirme zu kommen, beginnt die Sequenz auf einer höheren Schwierigkeitsstufe von neuem.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benutzen Sie die Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in den Buchsen an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt. Für Spiele mit einem Spieler wird die **LEFT CONTROLLER**-Buchse benutzt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung.

All'inizio del gioco hai tre vite. Ogni volta che raggiungi il cangurino, i punti-soccorso rimanenti in basso allo schermo vengono aggiunti al tuo punteggio (vedi **figura 1**), e tu passi ad un nuovo schermo di gioco. Se gliela fai ad attraversare tutti e tre gli schermi di gioco, la sequela ricomincia da capo, ad un livello di difficoltà superiore.

USO DEI COMANDI

Con questa cartuccia di gioco ATARI si usano i comandi a cloche. Assicurati che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack sul retro della console. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

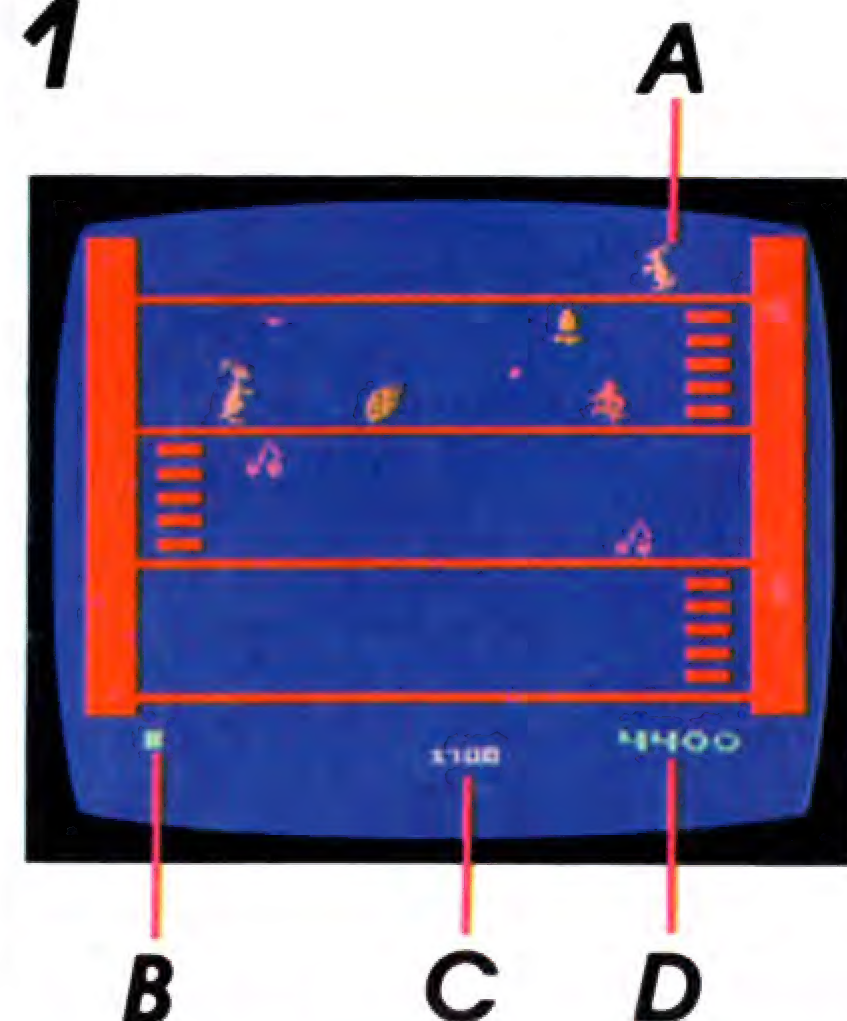


Usted comienza el juego con tres vidas. Cada vez que llegue al bebé canguro, los restantes puntos de rescate que aparecen en la parte inferior de la pantalla se sumaran a su puntuación (vea la **figura 1**), y usted pasará a una nueva pantalla. Si usted completa exitosamente su misión de rescate en cada una de las tres pantallas, la secuencia comenzará de nuevo a un nivel más alto de dificultad.

USO DE LOS CONTROLES

Use los controles de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar los cables firmemente en los enchufes en la parte posterior de su consola. Para los juegos de una persona, use el enchufe **LEFT CONTROLLER**. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

1



A-Baby Kangaroo
B-Lives Remaining
C-Rescue Points
D-Score

A-Bébe Kangourou
B-Vie restantes
C-Points de sauvetage
D-Score

A-Kängurubaby
B-Verbleibende Leben
C-Rettungspunkte
D-Punktstand

A-Il piccolo canguro
B-Vite restanti
C-Punti soccorso
D-Punteggio

A-Bebé canguro
B-Vidas restantes
C-Puntos de rescate
D-Puntaje

Move your joystick left and right to make Mama Roo hop left and right. Push the joystick forward in the desired direction to make her leap or to climb up ladders. Pull the joystick toward you to duck high-flying apples.

To use Mama Roo's knock-out punch, press the red controller button.

CONSOLE CONTROLS

Press **GAME SELECT** to choose an easy or advanced version for one or two players (figure 2).

Press **GAME RESET** or the red controller button to start the game. During a game, press **GAME RESET** to start the game over.

The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.



Orientez votre levier de commande vers la droite ou la gauche pour faire sauter Maman Rou dans le sens correspondant. Poussez le levier en avant dans le sens voulu pour la faire bondir ou grimper aux échelles. Tirez le levier vers vous pour éviter les pommes lancées dans les airs.

Pour avoir recours au coup de poing énergétique de Maman Rou, appuyez sur le bouton de commande rouge.

COMMANDES DE LA CONSOLE

Appuyez sur **GAME SELECT** pour choisir une partie à un ou deux joueurs à un niveau débutant ou avancé (voir figure 2).

Appuyez sur le bouton de commande rouge pour commencer le jeu. Pendant le jeu, appuyez sur **GAME RESET** pour recommencer le même jeu.

Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne fonctionnent pas dans ce jeu.

Bewegen Sie den Steuerknüppel links und rechts, um Mama Roo nach links und rechts hüpfen zu lassen. Bringen Sie den Steuerknüppel nach vorne in der gewünschten Richtung, um sie hüpfen oder Leitern hinaufklettern zu lassen. Ziehen Sie den Steuerknüppel zu sich, um sich unter hoch segelnden Äpfeln zu ducken.

Um die k.o.-Kunst von Mama Roo zu benutzen, drücken Sie den roten Steuerknopf.

KONSOLEN-STEUERUNGEN

Drücken Sie **GAME SELECT** um eine Neulings- oder Fortgeschrittene-Spielstufe für einen oder zwei Spieler zu wählen (siehe Abb. 2).

Drücken sie **GAME RESET** um mit dem Spiel zu beginnen, oder wieder zu beginnen.

Die **DIFFICULTY**-Schalter werden in diesem Spiel nicht benutzt.

Sposta il comando a cloche a destra e a sinistra per far saltellare Mamma Cangura verso destra o verso sinistra. Spingilo in avanti nella direzione desiderata per farla balzare o arrampicarsi sulle scale. Tira il comando verso di te per farle evitare, abbassandosi, le mele alte.

Per mettere in funzione l'inesorabile cazzotto di Mamma Cangura, premi il pulsante rosso del comando.

COMANDI DELLA CONSOLE

Spingi **GAME SELECT** per scegliere il livello novizio o esperto per uno due giocatori (vedi figura 2).

Spingi **GAME RESET** o il pulsante rosso del comando per cominciare il gioco. Durante il gioco, spingi **GAME RESET** per ricominciare la partita.

I commutatori **DIFFICULTY** non vengono usati in questo gioco.



Mueva la palanca de control hacia la izquierda y derecha para que Mamá Canguro salte hacia la izquierda y derecha respectivamente. Empuje la palanca hacia adelante en el sentido deseado para que salte o suba escaleras. Tire de la palanca hacia usted para agacharse y esquivar las manzanas lanzadas en alto.

Para que Mamá Canguro lance un puñetazo noqueador, oprima el botón rojo del control.

CONTROLES DE LA CONSOLA

Oprima **GAME SELECT** para seleccionar un juego para un o dos jugadores a un nivel principiante o avanzado (vea figura 2).

Oprima **GAME RESET** o el botón rojo del control para comenzar el juego. Durante un juego, oprima **GAME RESET** para reiniciar el juego.

Los conmutadores **DIFFICULTY** no se usan en este juego.

2

A



B



C



D



GAME VARIATIONS

A-One player; easy

B-One player; advanced

C-Two player; easy

D-Two player; advanced

VARIANTES DE JEU

A-Un joueur; débutant

B-Un joueur; avancé

C-Deux joueurs; débutant

D-Deux joueurs; avancé

SPIELVARIATIONEN

A-Ein Spieler; Anfänger

B-Ein Spieler; Experte

C-Zwei Spieler; Anfänger

D-Zwei Spieler; Experte

VARIAZIONI DI GIOCO

A-Un giocatore; novizio

B-Un giocatore; esperto

C-Due giocatori; novizio

D-Due giocatori; esperto

VARIANTES DEL JUEGO

A-Un jugador; principiante

B-Un jugador; avanzado

C-Dos jugadores; principiante

D-Dos jugadores; avanzado

SCORING

You score points for rescuing the baby kangaroo, for punching monkeys and apples and for picking fruit along the path. You also earn a bonus kangaroo life every 20,000 points.

POINTS

Thrown apple	100
Dropped apple	200
Monkey	200
Strawberry	100
Tomato	200
Cherries	300
Pineapple	800



The game begins with three strawberries on the path, each worth 100 points. Each time Mama Roo rings the bell, the fruit she has picked is replaced with a more valuable fruit. She may ring the bell up to three times in one screen.

SCORE

Vous marquez des points lorsque vous sauvez le bébé kangourou, abattez les singes et les pommes d'un coup de poing et cueillez des fruits sur votre chemin. Vous gagnez une vie de kangourou en prime tous les 20.000 points.

POINTS

Pomme lancée	100
Pomme jetée	200
Singe	200
Fraise	100
Tomate	200
Cerises	300
Ananas	800

Au début du jeu, il y a sur le chemin trois fraises valant 100 points chacune. Chaque fois que Maman Rou fait retentir la sonnerie, le fruit qu'elle a cueilli est remplacé par un autre de plus grande valeur. Elle peut faire retentir la sonnerie jusqu'à trois fois par affichage.

PUNKTE-ZÄHLUNG

Sie bekommen Punkte, wenn Sie das Kängurubaby retten, wenn Sie Affen und Äpfel schlagen und wenn Sie Frucht am Weg pflücken. Sie bekommen auch ein Känguru-Bonusleben jeden 20.000 Punkten.

PUNKTE

Geworfener Apfel	100
Fallengelassener Apfel	200
Affe	200
Erdbeere	100
Tomate	200
Kirschen	300
Ananas	800

Das Spiel beginnt mit drei Erdbeeren am Wege; jede ist 100 Punkte wert. Jedes Mal, wenn Mama Roo die Klingel läutet, wird die von ihr gepflückte Frucht durch eine wertvollere ersetzt. Sie kann bis zu drei Mal in einem Bildschirm klingeln.

PUNTEGGIO

Segni dei punti soccorrendo il cangurino, colpendo le scimmie e le mele e raccogliendo frutta lungo il cammino. Inoltre guadagni una vita da canguro in più ogni 20.000 punti.

PUNTI

Mela tirata	100
Mela fatta cadere	200
Scimmia	200
Fragola	100
Pomodoro	200
Ciliegia	300
Ananas	800

All'inizio del gioco ci sono tre fragole sul cammino, da 100 punti ognuna. Quando Mamma Cangura suona il campanello, il frutto che ha raccolto viene sostituito da un frutto più prezioso. Il campanello può essere suonato un massimo di tre volte per schermo.



PUNTUACION

Usted ganará puntos por rescatar al bebé canguro, por dar puñetazos a los monos y manzanas y por recoger frutas durante el camino. También ganará una vida extra cada 20.000 puntos.

PUNTOS

Manzana lanzada	100
Manzana arrojada	200
Mono	200
Fresa	100
Tomate	200
Cerezas	300
Piña	800

El juego comienza con tres fresas sobre el camino, cada una tiene un valor de 100 puntos. Cada vez que Mamá Canguro toca el timbre, la fruta que ha recogido se convierte en otra más valiosa. Puede tocar el timbre hasta tres veces en cada pantalla de juego.



RESCUE POINTS

The rescue-point counter at the bottom of the screen determines the number of points you score for reaching the baby kangaroo. The counter counts down from 2000 points during game play and resets each time you lose a life or move to a new game screen. If the counter runs down to zero points, you lose a life.

HELPFUL HINTS

■ When a monkey moves toward you, watch the direction its arm moves. If the monkey's arm moves down, get ready to jump over a low ball. If the monkey's arm moves above its head, get ready to duck a high ball. Some apples are thrown at mid-level so you can either jump over them or block them with a punch for points.



POINTS DE SAUVETAGE

Le compteur de points de sauvetage en bas de l'écran détermine le nombre de points marqués pour avoir atteint le bébé kangourou. Il s'agit d'un compteur à rebours qui commence à 2000 points et qui se remet à zéro toutes les fois que vous perdez une vie ou que vous passez à un nouvel affichage de jeu. Si le compteur arrive à zéro point, vous perdez une vie.

CONSEILS UTILES

■ Quand un singe se dirige vers vous, observez son bras. S'il le baisse, préparez-vous à sauter par-dessus une pomme lancée près du sol. S'il le lève au-dessus de sa tête, soyez prêt à éviter une pomme lancée haut dans les airs. Certaines pommes sont lancées à mi-hauteur, et vous pourrez soit sauter par-dessus, soit les bloquer d'un revers de la patte pour obtenir des points.

RETTUNGSPUNKTE

Der Rettungspunktzähler unten am Bildschirm bestimmt die Zahl der Punkte, die Sie gewinnen, wenn Sie das Kängurubaby erreichen. Der Zähler führt einen Countdown von 2000 Punkten während des Spieles durch, und stellt sich jedes Mal zurück, wenn Sie ein Leben verlieren oder zu einem neuen Spielbildschirm weitergehen. Wenn der Countdown Null erreicht, verlieren Sie ein Leben.

NÜTZLICHE TIPS

■ Wenn ein Affe auf Sie zukommt, achten Sie auf die Richtung, in der sich sein Arm bewegt. Wenn sich sein Arm nach unten bewegt, sollten Sie bereit sein, über einen niedrigen Ball zu springen. Wenn der Arm des Affen über seinen Kopf geht, haben Sie einen Hochball zu erwarten und müssen sich ducken. Manche Äpfel kommen in der Mitte an, da können Sie entweder über sie hinwegspringen oder sie mit einem Schlag blockieren, um Punkte zu erhalten.

PUNTI SOCCORSO

Il contatore dei punti-soccorso in basso allo schermo determina il numero di punti che guadagni raggiungendo il cangurino. Il contatore conta i punti alla rovescia partendo da 2000 e ricomincia da capo ogni volta che perdi una vita o passi ad un nuovo schermo di gioco. Se il contatore scende fino a zero, perdi una vita.

SUGGERIMENTI UTILI

■ Quando una scimmia si muove verso di te, osserva la direzione in cui le si muove il braccio: se si muove all'ingiù, preparati a saltare per evitare una mela bassa. Se la scimmia alza il braccio al di sopra della testa, preparati ad abbassarti per evitare una mela alta. Alcune mele ti giungono addosso ad un'altezza media: le puoi saltare oppure bloccarle con un pugno e così far punti.



PUNTOS DE RESCATE

El contador de los puntos de rescate, que aparece en la parte inferior de la pantalla, determina el número de puntos obtenidos por usted al llegar al bebé canguro. Durante el juego, este contador va contando en sentido decreciente desde un máximo de 2000 puntos y vuelve automáticamente a 2000 puntos cada vez que usted pierde una vida o pasa a una nueva pantalla de juego. Si el contador decrece hasta cero, usted pierde una vida.

CONSEJOS UTILES

■ Cuando un mono se desplaza hacia usted, observe el sentido en que mueve el brazo. Si el mono mueve el brazo hacia abajo, prepárese para saltar sobre una manzana baja. Si mueve el brazo hacia arriba sobre su cabeza, prepárese para agacharse y esquivar una manzana alta. Algunas manzanas son lanzadas a media altura, de forma que usted puede saltar sobre la misma o bloquearla con un puñetazo para ganar puntos.



■ To jump over a break in the path, walk to the very edge of the path before leaping.

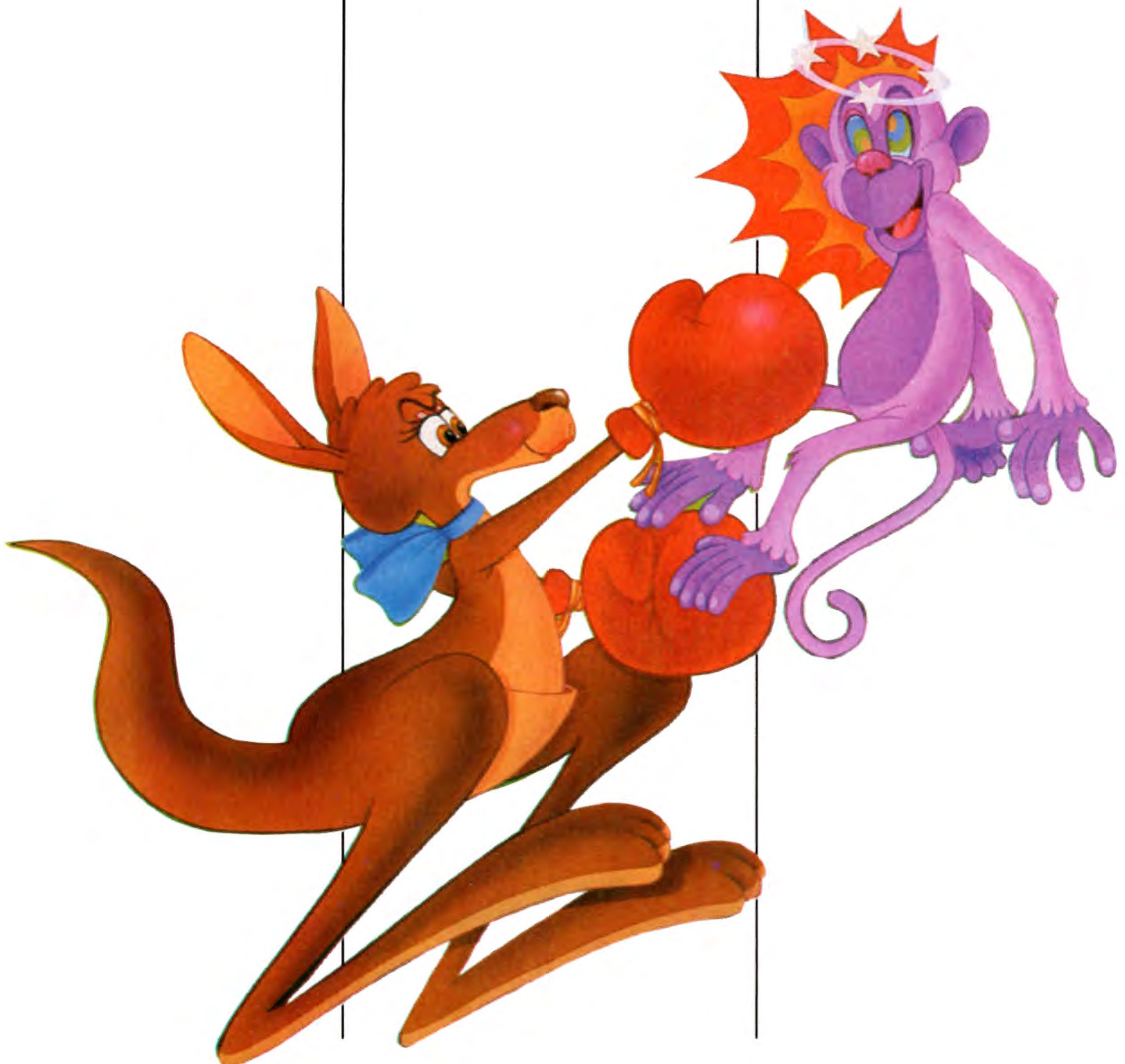
■ Since you only lose 100 rescue points every five seconds, you'll score more points if you can stay on each game screen long enough to pick the fruit and ring the bell three times.

■ Pour sauter par-dessus une faille dans le chemin, avancez bien jusqu'au bord avant de bondir.

■ Comme vous ne perdez que 100 points de sauvetage toutes les cinq secondes, vous remporterez plus de points si vous restez sur le même affichage suffisamment longtemps pour cueillir les fruits et faire retentir la sonnerie trois fois.

■ Um über eine Unterbrechung am Weg zu springen, müssen Sie ganz zum Wegrand gehen, bevor Sie loshüpfen.

■ Da Sie nur 100 Rettungspunkte jede fünf Sekunden verlieren, bekommen Sie mehr Punkte, wenn Sie es fertigbringen, in jedem Spielbildschirm genug lang zu bleiben, um die Früchte zu pflücken und die Klingel dreimal zu läuten.



■ Per superare d'un balzo i crepacci che interrompono il sentiero, avvicinarti fino all'orlo prima di saltare.

■ Siccome perdi solo 100 punti-soccorso ogni cinque secondi, guadagnerai più punti se riesci a rimanere abbastanza a lungo in ogni schermo da raccogliere la frutta e suonare il campanello tre volte.

■ Para saltar sobre una brecha en el camino, camine hasta el borde de la brecha antes de saltar.

■ Puesto que usted pierde 100 puntos de rescate cada cinco segundos, ganará más puntos si puede permanecer en cada pantalla de juego el tiempo suficiente para recoger la fruta y tocar el timbre tres veces.



ATARI™
PROOF OF PURCHASE
KANGAROO™*

ATARI, INC. International Division
1312 Crossman Ave., P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 